

La construcción del entorno de juego en los juegos de realidad alternativa. Aproximación teórica-crítica a los nuevos procesos comunicativos de los jóvenes jugadores

Aldegani Emiliano⁷

Caballero Contreras Jimena Yisel⁸

Introducción

El presente trabajo tiene por objeto el análisis formal de un tipo particular de juegos denominados juegos de realidad alternativa (ARG, por sus siglas en inglés), que se caracterizan por la incorporación de lenguajes, tecnologías y dispositivos de ámbitos variados y se presentan en la actualidad como el punto de intersección entre diferentes estímulos audiovisuales que se articulan en torno la resolución de puzzles o acertijos en el marco del universo transmedia.⁹ Estos juegos tienen relevancia al presentar nuevas dinámicas que sobresalen en la intersección del mundo cotidiano y el mundo digital, donde las generaciones de jugadores jóvenes se encuentran involucrados de manera natural.

Para realizar dicho análisis se propondrá un abordaje mixto que recuperará los aportes de la filosofía y la ludología para la comprensión del sentido cultural del juego y de su estructura formal, así como los aportes de la narratología, la comunicación social y la reflexión sobre la construcción de discurso en el entorno transmedia (Jenkins et al., 2015; Scolari y Establés, 2017; Ryan, 2016). Se advierte que los ARG, en cuanto formas culturales con alto grado de complejidad, requieren ser observados como juegos, con una estructura y desarrollo particular, y a su vez como

⁷ Profesor e investigador en la Universidad Nacional de Mar del Plata y Universidad Nacional de La Plata, Mar del Plata (Argentina), emilianoaldegani@gmail.com

⁸ Profesora en la FCPyS-Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México (México), jimenayisel@gmail.com.mx

⁹ Existe una gran cantidad de juegos de realidad alternativa, se pueden dividir entre «oficiales», los que son elaborados por industrias específicas, como *World without Oil* (2007), *The Black Watchmen* (2015), *Sombra* (2016); y los «no oficiales», creados en redes sociales por aficionados y/o *influencers*.

dispositivos de formación discursiva que se apropián de los canales y medios que ofrece el mundo digital explotados por las nuevas generaciones.

En este sentido, el trabajo busca comprender la estructura formal de los ARG, a partir de la tensión que establecen con las concepciones tradicionales del juego y con perspectivas más actuales. El establecimiento de un enfoque apropiado permitirá observar el rol específico que otorga este tipo de juegos a sus jugadores, la manera en que los jóvenes se apropián de los contenidos propuestos, los elementos simbólicos que incorporan a su *playworld* y la forma en la que se desarrolla la narrativa en el marco de un conjunto tan variado de lenguajes y espacios discursivos (Frasca, 2009).

Ahora bien, una de las dificultades principales que puede advertirse al abordar a los ARG, es que presentan una estructura común creada con diferentes formas de lenguaje audiovisual, pero a su vez difieren mucho en cada propuesta, lo que vuelve algo tentativo y parcial su tratamiento en conjunto. Por tal motivo se partirá de la definición y el esclarecimiento del carácter inmersivo de estos juegos, mencionando los elementos principales que los caracterizan como escenarios simbólicos de interacción. Seguidamente, se analizará el proceso de creación narrativa del ARG, el cual está determinado por jóvenes jugadores. En tercer lugar se abordarán algunos debates tradicionales sobre la estructura formal de los entornos de juego y se señalarán los elementos presentes en los ARG que pueden resultar problemáticos en el momento de pensar los límites que se establecen entre el interior y el exterior del juego.

Para finalizar, como caso testigo, se incorporarán algunas observaciones sobre el juego de realidad alternativa desarrollado por Epic Games para la promoción de la segunda temporada de uno de los videojuegos más populares para niños y jóvenes: *Fortnite* (Epic Games, 2017). En el ejemplo propuesto, pueden observarse algunos de los aspectos principales que caracterizan los ARG, como el uso de diferentes plataformas audiovisuales, la interacción con geolocalizaciones, números de teléfono o mails activos, la creación de espacios virtuales por parte de la comunidad de jugadores para establecer un trabajo cooperativo, el desarrollo de su narrativa a partir de eventos que suceden a lo largo de varios años, la recuperación de las acciones de los jugadores para el desarrollo del juego, entre otras. Con base en dicho caso, el trabajo presentará puntualizaciones finales a modo de conclusión.

El carácter inmersivo de los juegos de realidad alternativa

Definir los juegos de realidad alternativa puede resultar una tarea compleja, tanto para teóricos que estudian el juego como para los mismos jugadores. Existen muchos elementos que pueden hacer que un juego sea considerado un ARG, sin embargo, se coincide en las siguientes características:

- Su mecánica se basa mayormente en el rastreo de pistas.
- El jugador actúa tanto en un mundo simulado como en su mundo cotidiano.
- Se utilizan las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Desde una perspectiva que pone el acento en la comunicación, se pueden definir los ARG de la siguiente manera: «un juego de realidad alternativa es un juego que se enfoca a entregar una narrativa fragmentada, sin plataforma, a base de la experiencia de sus jugadores. Esa narrativa avanza a través de la resolución colaborativa...» (Jerret, Bothma y De Beer, 2017). La narrativa de los ARG se comparte a través diversos medios y plataformas, por lo que se considera una narración transmedia (Bonsignore, 2016; Scolari, 2008), ya que sus posibilidades narrativas no están sujetas a un medio en concreto y dependen en mayor parte de las tecnologías que se encuentren disponibles en el contexto temporal específico en el que se desarrollen.

En efecto, los ARG están compuestos por tres elementos: el componente narrativo, su mecánica de acción del juego y la interacción en comunidad (De Beer y Bothma, 2016; Pisani y Piotet, 2009). Estos elementos logran una ecuación que genera una alta posibilidad de inmersión. Siguiendo a Carlos González «la inmersión es un proceso activo de retiro de la realidad próxima para aceptar normas y valores de un mundo simulado en el que se sumergen» (2010). La captación, en este sentido, del marco simbólico y normativo en el que se introduce el jugador como posibilitador para sus acciones dentro del entorno simulado, es un proceso que acompaña la inmersión (Frasca, 2009; Sicart, 2009a).

Autores como Espen Aarseth señalaban a fines del siglo XX que frente a otros fenómenos como la identificación del espectador con el destino de los personajes, atribuida al cine o la literatura, con el videojuego aparece la noción de *inmersión* que se produce por el carácter ergódico de su narrativa interactiva. Es decir, la necesidad de que el jugador intervenga y realice acciones que permitan avanzar a la narración, más allá de un mero ejercicio de interpretación (Aarseth, 1997).

Esta actuación por parte del jugador supera la hipertextualidad en la medida en que no se reduce a la selección del curso narrativo sino que la misma intervención produce el texto. Siguiendo la

lectura de Antonio Planells “mientras que en el paradigma hipertextual el papel del usuario es exploratorio o selectivo ante una estructura predeterminada, el cibertexto dota al interactor de la capacidad conFigurativa en tanto que le permite generar nuevos textos partiendo de un sistema subyacente” (Planells, 2015, p. 75, 2011, p. 522). Por consecuencia, los juegos son un medio fundamental en la creación de mundos simulados más interactividad, y por ello generan un alto grado de inmersión.

La construcción emergente de la narrativa por parte de los jugadores

La mayoría de los juegos contemporáneos parten de una construcción dual entre la narrativa y la construcción de las reglas del juego (*gameplay*), donde el diseño de ambas delimita las fronteras del entorno del juego a través de la exposición de un campo reglado. Esta suma de creaciones promueve la formación de vivencias narrativas, denominadas así por Ruiz Collantes, refiriéndose en concreto a la recepción de relato y la actividad de juego (Planells, 2011).

En el caso específico de los ARG, se puede observar que la narrativa otorgada es de carácter emergente, lo cual implica ciertas consideraciones que sobrepasan a una concepción básica de diseño de narrativa.

A razón de lo anterior, se puede explicar lo siguiente; el desarrollo y gestión de un ARG comienza con la generación de una dinámica de búsqueda de pistas, para lo cual se plantea que los jugadores descubran el juego a través de un encuentro con uno o más puntos de acceso integrados en contextos del mundo real. Estos puntos de acceso, «agujeros de conejo», llevan a los jugadores a una matriz dinámica de componentes de la historia distribuidos en varios tipos de medios digitales y físicos; el agujero de conejo es desarrollado para poder vincular al jugador con otras pistas. Con este aspecto se hace visible que el pacto de credibilidad que usualmente otorga el jugador al aceptar las reglas de algún juego, en esta mecánica sucede de una forma distinta debido a que de forma común es el jugador el que elige, mientras que en un ARG el juego se expone al jugador y este, al comprender la invitación a seguir descubriendo pistas, se sumerge en él.

La formación del jugador en este sentido se replantea. Más que estar unidos por un pacto en donde el jugador cede su tiempo e interés en el juego, en los juegos de realidad alternativa lo que se observa es la aceptación del jugador de que los elementos del juego intervengan en su mundo cotidiano, lo que coloca a los ARG en un lugar más cercano al jugador que los entornos de juego que proponen un mundo simulado. La situación de espontaneidad de los ARG genera que el jugador no se percate de dicho planteamiento y lo interiorice de forma natural: «encontré una pista,

me interesa conseguir las siguientes»; la libertad de los participantes de entrar a la dinámica del juego, como lo plantea la ludología tradicional, ocurre de esta manera específica en el caso de los ARG.

Para poder comprender la esencia lúdica de esta clase de acción, es necesario adherirse a las nuevas perspectivas sobre el estudio de los juegos, que a diferencia de la aproximación clásica, se sitúa en la distinción y la noción de juego (Bonenfant, 2010); esta perspectiva parte del filósofo Jacques Henriot.

La premisa básica del autor es que “...todo juego implica algún grado de incertidumbre o contingencia. Pero esta contingencia no se halla necesariamente en el objeto del juego, sino que forma parte de la interpretación del juego...” (Henriot, 1989, p. 240); en dicho espacio de incertidumbre es donde se genera la experiencia subjetiva del jugador y donde se identifica como experiencia lúdica el acto de jugar.

Respecto al concepto de libertad, Maude Bonenfant continua los postulados de Henriot y señala que el juego es un espacio de libertad interpretativa que crea el sentido de una experiencia; en esa libertad que tiene el jugador, existe un sinfín de posibilidades para su acción. Ella denomina virtualidad a la posibilidad en este espacio específico, la cual permite el proceso de apropiación por parte del jugador (Bonenfant, 2010, 2013).

Aunado a lo anterior, la necesidad de compartir la experiencia con otros es una característica intrínseca de los ARG. La generación de las pistas está desarrollada con la intención de imposibilitar su cumplimiento a menos que se trabaje en una suerte de inteligencia colectiva por varias razones. Entre ellas, por un lado, existe la amplitud del espacio del mundo real en que se pueden posicionar las pistas, que va desde lo local hasta lo global; puede resultar difícil dedicar tiempo a viajar de un país a otro en búsqueda de pistas, por lo tanto, es más factible contactar con alguien que tenga las pistas a su alcance. Siguiendo la lectura de Lévy, entiende esta manera de actuar como inteligencia colectiva: “...una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (Lévy, 2004, p. 20).

Por otro lado, las habilidades que requieren los acertijos de los ARG llegan a ser bastante complejas, tanto que puede ser necesario el conocimiento de encriptaciones en código e inclusive el manejo de *software* especializado. Esa es otra razón por la que las comunidades suelen invertir

tiempo en búsqueda de personas que tengan estas destrezas y dichas personas, a su vez, están siendo invitadas de forma indirecta a unirse al juego.

Este aspecto es observable naturalmente desde la concepción transmedia de este tipo de juegos. La definición de narrativas transmedia, desde Jenkins hasta Scolari, explica que su composición es dual: por una parte se encuentra la narrativa ficcional elaborada por la industria, en específico, el desarrollador, pero por otra parte (y de igual importancia que la primera) se encuentra la participación de los receptores, o en el caso específico de los ARG, los jugadores.

La narrativa de los ARG está diseñada específicamente para fomentar la resolución grupal de problemas y acertijos, mientras que la narrativa de los juegos tradicionales funciona como un espacio temporal delimitado para generar una simulación que permita al jugador la inmersión. En este sentido, los ARG son una narrativa de naturaleza espontánea que se desarrolla a la par de la interacción entre jugadores (De Beer y Bothma, 2016).

La posibilidad de esa comunión entre jugadores es permitida por las nuevas tecnologías de la comunicación e información, que se han desarrollado desde sus inicios a principios de siglo, al igual que los ARG.¹⁰ Las primeras comunidades virtuales para los ARG se alojaron en blogs y chats; actualmente las redes sociales y las wikis son el lugar idóneo para permitir la interacción entre jugadores, así como la resolución colectiva de problemas y la interpretación de pistas.

La inteligencia colectiva de los jugadores es asimismo una herramienta para los diseñadores de los ARG, que pueden tomar las decisiones que guiarán la narrativa del juego a partir de su desarrollo espontáneo. Este aspecto es primordial para comprender el carácter emergente del juego, que se irá desarrollando conforme avancen los jugadores, no conforme el desarrollador lo deseé.

Hasta el momento queda claro que el *gameplay* del ARG está enfocado en la recolección de pistas. Sin embargo, cuando se piensa en la condición de victoria (aspecto indispensable para poder concebir un juego como juego) se puede sugerir que descansa en la delimitación del entorno simbólico del juego. Considerando que al comienzo del ARG, los jugadores tienen una pista, en la cual la delimitación de la siguiente es la suma de su mundo cotidiano más su mundo virtual, esta puede encontrarse en cualquier lugar. El atar cabos y conseguir información va reduciendo las posibilidades y delimitando el campo de acción del juego, lo cual permite al concluir tener una

¹⁰ Los ARG nacen formalmente en 2001, con el juego *The Beast*, de Microsoft, juego promocional de la película de ciencia ficción *A.I. Artificial Intelligence*, y *Majestic*, de Neil Young, videojuego ganador del premio The Best Original Game del E3 en 2001.

perspectiva del entorno trazado por la narrativa, tal como se fue formando de manera espontánea entre los jugadores y los desarrolladores.

Los límites difusos del entorno ludoficcional

En toda práctica lúdica la diferenciación entre los elementos simbólicos que pertenecen propiamente al entorno de juego y aquellos que pertenecen al entorno concreto en el que se desarrolla presenta límites difusos. A partir de la aproximación de Huizinga al entorno de juego entendido como un «círculo mágico» en el que sus elementos habituales se resignifican (2012), diferentes autores han buscado establecer una caracterización de este concepto que comprenda su particularidad como marco simbólico-práctico, explorando y delimitando sus vínculos semánticos con marcos más amplios.

Lo lúdico y lo serio son para el autor esferas que se superponen y yuxtaponen de diferentes maneras, al ser el juego una función creadora de la cultura que se manifiesta en toda la producción simbólica e institucional. Sin embargo, el autor advierte que existen determinados lineamientos formales del juego que permiten distinguirlo de otras prácticas e instituciones. Estos lineamientos pueden identificarse con: la libertad de los participantes de incorporarse a las prácticas lúdicas, el carácter auto-contenido del juego que exceptúa determinadas normas y convenciones durante un período de tiempo y en un espacio determinado, la posibilidad de revertir sus procedimientos e incluso de repetirse una vez que ha finalizado, entre otras.¹¹ (Huizinga, 1972, pp. 24-27).

En efecto, el entorno de juego constituye un espacio de excepción en la lógica de asociación de los elementos respecto de sus usos y significados. Estos, al incorporarse en la esfera del círculo mágico, quedan dentro de una lógica de «como sí», aspecto que vinculará lo lúdico a otras esferas de la cultura como la festividad, el ritual sacro, los procedimientos judiciales, etc.

En el pensamiento de Caillois se encuentra una comprensión de lo lúdico que sigue de cerca la caracterización formal realizada por Huizinga. El autor propone como un aspecto formal esencial del entorno de juego el establecimiento de una frontera espacial y temporal que permita distinguir lo que se encuentra dentro y fuera del él. En sus palabras:

¹¹Cabe señalar que para el caso específico de los ARG, la última característica de posibilidad de repetición de acciones dentro del juego no es aplicable debido a que la lógica de estos juegos, así como su narrativa, se va generando conforme a las acciones espontáneas de los jugadores.

El juego es esencialmente una actividad separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar. Hay un espacio de juego; según los casos, la rayuela, el tablero de ajedrez o el tablero de damas, el estadio, la pista, la liza, el ring, la escena, la arena, etc. Nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se toma en cuenta. Salir del recinto por error, por accidente o por necesidad a veces descalifica, a veces da lugar a una penalización. (Caillois, 2014, p. 37)

En consecuencia, el sistema de bonificaciones y penalizaciones del juego siempre encuentra una trasgresión de los límites convenidos en cualquier intromisión por parte de lo que se ha dejado fuera del espacio de juego (Sicart, 2009b). Esta comprensión del límite formal, ya sea espacial o temporal, entre el entorno de juego y el entorno mayor en el que participa, será recuperada por autores posteriores, en los que se advierte un grado mayor de permeabilidad en torno a esta demarcación.

Un abordaje relevante se encuentra en la propuesta de autores como Xavier Ruiz Collantes (2013). Para él el microcosmos que conforma el entorno de juego nunca se manifiesta como una esfera completamente cerrada, en la medida en que su marco normativo se apoya en condiciones y limitaciones físicas o fisiológicas que no son parte de las reglas, pero que funcionan como un soporte para ellas. El entorno de juego delimita un campo de acción, que se demarca de un entorno más amplio en el que el juego se produce.

De manera que el entorno ludoficcional que se abre a los jugadores define diferentes elementos en el interior de un marco coherente de relaciones. Estos elementos serán los existentes en el interior del entorno: los participantes, los roles asumidos por ellos, sus acciones, y la demarcación del campo de juego.

Sin embargo, aquello que se delimita para sí como campo de juego está atravesado continuamente por el exterior, no solo por la intromisión de elementos que infringen su delimitación sino también por aquellos aspectos que forman el *campo no reglado*, y que constituyen las condiciones mismas que el entorno físico y sociocultural imponen al entorno de juego. Estas condiciones, en particular las socioculturales, son señaladas por Planells al observar que en los mundos ludoficcionales el sentido asociado a sus existentes está siempre en diálogo con campos semánticos más amplios (Planells, 2015). O también por autores como Miguel Sicart al analizar la interacción entre el sistema de valores que establece un juego y la comprensión axiológica de los elementos que evoca desde una perspectiva moral (2009a; 2009b).

Es interesante, en relación con esto último, señalar que no existe en la mayoría de los ARG un esquema de bonificaciones y penalizaciones elaborado. Al igual que en las aventuras gráficas, las bonificaciones o las condiciones de victoria se relacionan con el avance en las etapas del juego, quedando siempre abierta la posibilidad de no resolver un desafío, o no lograr asociar un grupo de elementos, y que se detenga la progresión narrativa.

Reflexionar sobre el modo en el que los juegos de realidad alternativa construyen y demarcen su entorno simbólico respecto de la vida habitual, o el campo no reglado, comporta una serie de dificultades adicionales derivada de la dispersión formal que presentan:

- a) En primer lugar, se debe considerar el marco del ecosistema transmedia y los campos discursivos de los que sus potenciales jugadores participan, pues las pistas están inscritas en registros y formatos propios del contexto simbólico en el que aparecen, y no se explica ningún marco normativo que los diferencie de su entorno (De Beer y Bothma, 2016).
- b) En segundo lugar, esta delimitación del campo espacial o temporal en el que aparecen los elementos de un ARG no parece excluir ningún registro más allá de las limitaciones físicas o socioculturales que puedan condicionar su desarrollo.

En gran medida, al tratarse de propuestas lúdicas que no explicitan su marco normativo ni se demarcan de la vida corriente, la tarea que se propone a los jugadores consiste en identificar los elementos que conforman el mundo ludoficcional y deducir la lógica de asociación entre estos elementos que permiten avanzar en el desarrollo del juego. Por consiguiente, solo al finalizar un ARG y al comprender su estructura aparece un mundo ludoficcional con características formales asimilables a las definiciones tradicionales de juego. Incluso la creación de la comunidad de participantes forma parte de un proceso dinámico de incorporación a lo largo de su desarrollo.

A su vez, desde una perspectiva temática, los ARG no establecen siempre un tema o registro claro que estucture y organice sus etapas. Su apertura a marcos simbólicos exteriores es mayor que en los juegos tradicionales, pues es en esos marcos externos donde potencialmente se encuentran los elementos formales del ARG. Sin embargo, al igual que en otros juegos, estos elementos son resignificados por los jugadores al advertir que son un indicio o una pista, la construcción de un orden y de una sistematización de elementos *a priori* dispersos u ocultos que se encuentran desconectados antes de ser asociados al ARG.

El uso promocional de los ARG en *Fortnite*

Fortnite es un videojuego desarrollado por Epic Games en 2017 que presenta dos modos de juego: *Salvar el mundo* (*shooter cooperativo de supervivencia*) y *Battle Royale* (*Royale free to play*). La franquicia de *Fortnite* ha destacado por su gran impacto, que lo ha llevado a ser el videojuego gratuito con más ingresos (1.800 millones de dólares tan solo en 2019), y tiene como público principal a niños, adolescentes y adultos jóvenes.¹² (El último registro de Epic Games señala que en 2020 había 350 millones de cuentas registradas en el juego). Si bien este videojuego comenzó como un *Battle Royale* con una mecánica de juego simple, su sello diferenciador ha sido el contacto con los videojugadores en tiempo real por medio de los eventos de cambio de temporada y cinemáticas específicas en días festivos, así como por ser el primer videojuego en transmitir en vivo un concierto virtual (Marshmello, en 2019).

Estas características de acercamiento a los jugadores dieron pie a la generación de un ARG para junio de 2018. El ARG de *Fortnite* correspondiente al fin de la temporada cuatro e inicio de la cinco. Una cronología aproximada del desarrollo del ARG podría reconstruirse del siguiente modo:

- Un mensaje invitaba a los jugadores a estar puntuales el 30 de junio para presenciar un evento único, el lanzamiento de un cohete que fragmentaría del mapa del juego.
- Tras el lanzamiento, cierto número de jugadores notó la presencia de algunos audios, los cuales al someterlos a la prueba de espectrograma dieron como resultado imágenes de calaveras y un código binario que resultaron en coordenadas. Cuando los jugadores del *Battle Royale* llegaban a ese sitio encontraban ítems especiales y las grietas ocasionadas por el cohete. La coordenada más relevante fue la de un restaurante llamado Durrr Burger, donde la mascota del local había desaparecido en una grieta.
- El 6 de julio de 2018 una cuenta de Twitter compartía con el público general que se había encontrado la hamburguesa gigante del juego en un desierto de California (EE. UU.). Varios jugadores fueron al sitio, en el cual encontraron a agentes y a una patrulla real que hacían alusión al videojuego. Los agentes montaron una mesa con diversos artículos y entregaban tarjetas de identificación a las personas que se acercaban; las tarjetas incluían un número telefónico.
- Los jugadores hicieron deducciones. Trataron de descifrar el mensaje oculto y la placa de la patrulla. Los medios que utilizaron para comunicarse fueron wikis, redes sociales y sitios

¹² La clasificación de este juego es para personas de más de 13 años de edad por su bajo nivel de violencia explícita; el juego cuenta con una alta popularidad en menores de edad pero el grueso de los jugadores se halla entre los 18 y los 25 años.

webs para fans como Reddit. El mensaje oculto se encontraba en el número telefónico de los agentes. Al llamar consiguieron otro spectrograma y nuevos códigos numéricos.

- El 9 de julio de 2018 aparecieron gigantografías de llamas, alusivas al personaje Piñata Loot Llama del videojuego, en diversos lugares de Europa (Londres, Alemania, Polonia y Francia). El código descubierto ubicaba la localización de las llamas.

- El 24 de julio de 2018 un cubo misterioso apareció dentro del videojuego, los jugadores trataron de descifrar patrones de comportamiento en sus movimientos. La aparición de este cubo ha llevado a varios sucesos en las siguientes temporadas.

- El 27 de septiembre de 2018 se lanzó el tráiler de la temporada seis, donde se revelaba la localización actual del cubo.

- El 13 de octubre de 2019 el mapa del juego fue devorado visualmente por un agujero negro sin explicación previa. Este evento tuvo una duración de más de 24 horas y rompió records de visualización: superó los 1,7 millones de espectadores. Los jugadores y medios de comunicación buscaron teorías que explicaran la posible falla del juego.

- El 15 de octubre de 2019 el juego reapareció anunciando el capítulo 2, con una isla diferente, personajes y *skins* nuevos.

- En días consecutivos, un grupo de jugadores analizó las grabaciones del agujero negro y detectó mensajes encriptados en código numérico. Una vez resuelto, se detectó un mensaje que hacía referencia a un «afuera» del *loop* (bucle).

- El 16 de febrero de 2020, se encontraron objetos de oro en distintos puntos de la isla del *Battle Royale*. Ese mismo día, algunos jugadores encontraron en las calles carteles con el logotipo de *Fortnite* en color dorado, los cuales incluían números telefónicos.

- Días después, fans de todo el mundo comentaron las localizaciones de los carteles en ciudades como San Francisco, París, Sao Pablo, Chicago, Melbourne y Barcelona, entre otras. Comunicaron los mensajes recibidos al llamar a los números telefónicos, que hacían alusión a agentes de alguna operación secreta.

- Las cuentas oficiales del juego añadieron un logo con el decorado dorado. Dentro de los canales de Discord para este juego, se añadió un *bot* llamado «The Agency». Los jugadores comenzaron a relacionar las pistas con un posible vínculo con la franquicia James Bond.

- El 13 de junio de 2020 las cuentas oficiales anunciaron que un plan secreto sería revelado en dos días y un día después se anunció la hora exacta para que se pudiera presenciar el evento en tiempo real dentro del juego o vía *streaming*.

- El 15 de junio de 2020 comenzó el *Doomsday event*, evento hacia la transición del capítulo 2 de la segunda temporada del juego. Consistió en diversas visualizaciones donde destacó la aparición del personaje Jonesy hablando por teléfono sobre la tormenta que se había desatado anteriormente en el juego y el loop (referencia al mensaje del agujero negro). Posteriormente se mostró un nuevo mapa.
- En días consecutivos, los jugadores, por medio de Twitter, Discord y Reddit conjuntaron las imágenes capturadas del evento para descubrir el misterio.

Imagen 1. Hamburguesa de Durrr Burger en el desierto de California



Fuente: Moises Valderas, en: www.esports.eldesmarque.com (7 de julio de 2018)

Dentro de los eventos ocurridos desde 2018 hasta la fecha, aún no se cuenta con la resolución total del juego, sin embargo, a lo largo de estos años se ha observado el comportamiento de los jugadores, del que destaca su coordinación. Los jugadores que descubrieron los sonidos desde el primer evento (el lanzamiento del cohete) compartieron los resultados del espectrograma en grupos de fans, donde varios jugadores comenzaron a unirse a la búsqueda de pistas del ARG. Posteriormente, las personas que tuvieron la oportunidad de ir a la ubicación de Durrr Burger en California, compartieron fotografías y narraciones de lo que lograban apreciar en la escena, con la finalidad de que otros jugadores se enteraran y ayudaran a comprender los mensajes ocultos.

La máxima expresión sobre la inteligencia colectiva y la comunidad virtual de jugadores de este caso se puede apreciar en la wiki con más de 14.000 miembros, *Game Detectives Wiki*,¹³ un espacio especializado en archivar, difundir y compartir información sobre todos los ARG activos e inactivos, con la finalidad de preparar al mayor número de jugadores posible para que ayuden a descifrar las pistas de los juegos. En esta wiki se encuentran algunas de las pistas descubiertas, los espectrogramas cifrados, fotografías, capturas de pantalla del juego e inclusive videos de todos los sucesos vinculados al ARG de *Fortnite*.

En este sentido, la información tiene una función específica en la narrativa sobre espionaje y termina por asimilar el rol del jugador dentro del ARG propuesto al rol de un detective o agente que busca resolver el puzzle para obtener información sensible.

Observaciones finales

A partir del recorrido propuesto, pueden señalarse algunas características sobre la especificidad de los entornos de juego de los ARG, tanto como escenario simbólico como en relación con su potencial para albergar nuevas formas de discursos significativos. Estas pueden ser enumeradas del siguiente modo:

- a) Puede percibirse la relevancia de prácticas sociales de entretenimiento para generar escenarios ludoficcionales en los que sus participantes posean un rol activo y donde se generen *vivencias narrativas* compartidas que permitan tomar una distancia reflexiva respecto del imaginario y las prácticas sociales habituales. Los entornos de juego abren una gran variedad de posibilidades a partir de la asunción de un nuevo rol en una trama ficcional y ello posee un enorme potencial para generar una perspectiva reflexiva respecto de los roles que se asumen en la esfera social. En este sentido, los ARG muestran la posibilidad no solo de incorporar a los jugadores jóvenes en una nueva trama de acciones y objetivos sino también de formar comunidades cooperativas espontáneas que comparten estrategias e informaciones con una finalidad común, lo que puede verse reforzado por la capacidad de los ARG para añadir al entorno de juego localizaciones reales y elementos de la vida cotidiana de los jugadores.

¹³ https://wiki.gamedetectives.net/index.php?title=Main_Page

b) La mayoría de los juegos de realidad alternativa se caracterizan por presentar una narrativa emergente que sigue de cerca el avance de los jugadores. La narrativa se genera a medida que estos interactúan los jugadores. Esto implica un refuerzo de la información y la posibilidad de crear inyecciones de motivación dependiendo de los receptores, lo que amplifica las posibilidades de inmersión del juego. Muchas de las propuestas más relevantes se han desarrollado como campañas de *marketing*, como es el caso del ARG de *Fortnite*, pero también existen propuestas de implementación con fines didácticos o puramente lúdicos (López et al., 2017; McGonigal, 2011).

c) En relación con su estructura formal, los ARG no parecen adecuarse a las definiciones tradicionales de juego, sin embargo el desarrollo emergente al que apunta su diseño termina por identificar la demarcación del espacio simbólico y de su dimensión normativa o mecánica con las condiciones de victoria y de finalización. Es cierto que el espacio simbólico en el que se desenvuelven tiende a una dispersión notable en diferentes formatos y medios audiovisuales, y carece en casi todos los casos de una plataforma propia. Sin embargo, el mecanismo y la estrategia dominantes que proponen los ARG consisten en la asociación de elementos y en el establecimiento de relaciones causales entre eventos que podrían parecer desconectados.

Ciertamente, los ARG conservan el carácter propuesto por Huizinga en relación con su potencial para generar orden, y para simplificar y perfeccionar aquello que por naturaleza es complejo. En este caso, el flujo continuo de información en el universo transmedia, los medios de comunicación y las diferentes fuentes de información con las que los participantes interactúan. La misma creación de comunidades cooperativas espontáneas fundan un orden en torno a un objetivo común. Identificar los existentes del juego, sus significados y la forma en la que se relacionan en el interior del entorno propuesto constituye en el caso de los ARG la condición de victoria, antes que el marco simbólico y normativo dado como condición de inicio en otro tipo de juego.

d) Por último, puede observarse un mayor potencial en las concepciones teóricas que ponen el eje en la experiencia lúdica y en su función cultural, para la comprensión de este tipo de juegos que se caracterizan por el dinamismo, la dispersión y el aumento constante de sus márgenes.

Referencias

- Aarseth E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press. Baltimore.
- Bonenfant, M. (2010). «Le jeu comme producteur culturel: distinction entre la notion en la fonction de jeu». *Ethnologies*. 1 (32). 51-69.
- Bonenfant, M. (2013). «La conception de la “distance” de Jacques Henriot: un espace virtuel de jeu». *Sciences du jeu*. 1.
- Bonsignore, E., Hansen, D., Kraus, K., Visconti, A. y Fraistat, A. (2016). «Roles People Play: Key Roles Designed to Promote Participation and Learning in Alternate Reality Games». *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY* 16. 78-90. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968108>
- Caillois, R. (2014). *Les jeux et les hommes*. Gallimard. Paris.
- De Beer, K. y Bothma, T. (2016). «Alternate reality games (ARG) as innovative digital information sources». *Library Hi Tech*. 34(3). 433-453. <https://doi.org/10.1108/LHT-02-2016-0018>
- Frasca, G. (2009). «Juego, videojuego y creación de sentido». *Comunicación*. 7(1). 37-44.
- González, C. (2010). «Inmersión en mundos simulados: definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica». *Investigaciones Fenomenológicas*. (2). 311–320. <https://doi.org/10.5944/rif.2.2010.5590>
- Henriot, J. (1969) *Le jeu*, Presses universitaires de France, Paris.
- Henriot, J. (1989) *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, José Corti, Paris.
- Huizinga J. (1972). *Homo ludens*. Alianza. Madrid.
- Jerret, A, Bothma, T. y De Beer, K. (2017). «Exercising Library and Information Literacies Through Alternate Reality Gaming». *Aslib Journal of Information Management*. 2 (69). 230-254. <https://doi.org/10.1108/AJIM-11-2016-0185>.
- Jenkins, H. (2015). *Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Paidós. Barcelona.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J., Aparici, R., (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa. Barcelona.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. BVS http://www.fergut.com/pdfs/inteligencia_colectiva.pdf
- López, D., Archila, A., Suárez, S., Hernández, B., Pérez, E. y Osorno, S. (2017). «Bases para el desarrollo de un Juego de Realidad Alternativa educativo». Revista *Sapientia*. 9 (9). 24-31. http://www.uniajc.edu.co/documentos/investigacion/sapientia/Sapientia_Ed_17.pdf
- McGonigal, J. (2011). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires.
- Philippette, T. (2014). «Gamification: Rethinking ‘Playing the Game’ with Jacques Henriot». En: Fuchs M., Fizek, S., Ruffino, P. *Rethinking Gamification*. (187-200), Meson_Press.

- Pisani, F. y Piotet, D. (2009). *La alquimia de las multitudes: cómo la web está cambiando el mundo*. Paidós. Barcelona.
- Planells, A. (2011). «El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia». *Analisis*. 42. 65-78.
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De «Super Mario» a «Portal»*. Cátedra. Madrid.
- Ruiz, X. (2013). «Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas». En: Scolari, C. (editor). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. (20-50). Col·lecció Transmedia XXI. Barcelona.
- Ryan, M. (2016). «Transmedia narratology and transmedia storytelling». *Transmedia Narratives*, 18. 1-10. <https://doi.org/10.7238/a.v0i18.3049>
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones*. Gedisa. Barcelona.
- Scolari, C. A. (ed.) (2013). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Scolari, C. A. y Establés, M.-J. (2017). «El Ministerio Transmedia: Expansiones narrativas y culturas participativas». *Palabra Clave - Revista de Comunicación*. 20(4). 1008-1041. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.7>
- Sicart, M. (2009a). «Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la *gameplay ética*». *Comunicación*. 7(1). 45-61.
- Sicart, M. (2009b). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press. Cambridge.